Основные ходы

Руби и кромсай
Когда вы атакуете противника в ближнем бою, бросьте+СИЛ. ✴ На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку. ✴ На 7-9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

Дать залп
Когда, находясь на расстоянии, вы прицеливаетесь и стреляете в противника, бросьте+ЛОВ. ✴ На 10+ вы делаете точный выстрел и наносите обычный урон. ✴ На 7-9 нанесите урон и выберите один из следующих вариантов:
- Чтобы попасть, ваш герой должен занять опасную позицию. Ведущий опишет детали.
- Выстрел выйдет не очень удачный: -1к6 урона.
- Придется сделать несколько выстрелов: боезапас падает на 1.

Спастись от угрозы
Когда вы действуете, невзирая на опасность или оказываетесь в бедственном положении, скажите, как именно вы решаете возникшую проблему. Если вы решаете её посредством...
- ...грубой силы, бросьте+СИЛ.
- ...проворства и быстроты, бросьте+ЛОВ.
- ...телосложения, бросьте+ТЕЛ.
- ...гибкости ума, бросьте+ИНТ.
- ...наблюдательности или силы духа, бросьте+МДР.
- ...очарования и изящных слов, бросьте+ХАР.

✴ На 10+ вы сумеете осуществить задуманное и избежать опасности. ✴ На 7-9 вы спотыкаетесь, медлите, или отступаете: ведущий может предложить вам исход похуже, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

Встать на защиту
Когда вы защищаете от нападения кого-то или что-то, бросьте+ТЕЛ. ✴ На 10+ вы получаете запас 3. ✴ На 7-9 — запас 1. Когда атакуют то, что вы защищаете, вы можете потратить запас в соотношении один к одному на действия из следующего списка:
- Заслонить объект и принять атаку на себя.
- Ополовинить урон.
- Заставить атакующего открыться; один из союзников получает +1 на следующий бросок против него.
- Нанести атакующему урон, равный вашему уровню.

Покопаться в памяти
Когда вы пытаетесь найти в залежах памяти сведения о чём-либо, бросьте+ИНТ. ✴ На 10+ ведущий сообщает вам что-то интересное и полезное о том, что связано с текущей ситуацией. ✴ На 7-9 ведущий говорит что-то интересное, а как извлечь пользу — ваша проблема. Ведущий может спросить: «Откуда вы это знаете?». Отвечайте честно.

Изучить обстановку
Когда вы внимательно изучаете человека или ситуацию, бросьте+МДР. ✴ На 10+ задайте ведущему три вопроса из списка. ✴ На 7-9 задайте один вопрос. Получите +1 на следующий ход, если используете полученные сведения.
- Что здесь недавно произошло?
- Что вот-вот случится?
- Чего мне стоит опасаться?
- Что здесь есть полезного или ценного для меня?
- Кто здесь на самом деле главный?
- Что здесь не то, чем кажется?

Договориться
Когда вы пытаетесь повлиять на персонажа ведущего и манипулировать им, бросьте+ХАР. Повлиять можно, предложив ему что-то, что ему необходимо или чего он желает. ✴ Если вы получаете 10+, он просит вас о чём-то и, заручившись вашим обещанием, сам помогает вам. ✴ На 7-9 персонажу необходимо немедленно предоставить какие-то гарантии, что обещание будет исполнено.

Помочь или помешать
Когда вы помогаете или мешаете кому-то, с кем у вас узы, бросьте+число уз, связывающих вас. ✴ На 10+ они получают +1 или -2 к броску, на ваш выбор. ✴ На 7-9 всё то же самое, но вы сами оказываетесь в опасности, получаете отпор или расплачиваетесь как-то ещё.

Особые ходы

Последний вздох

Когда вы умираете, вы на какое-то мгновение видите, что лежит за Чёрными Вратами Царства Смерти (ведущий должен это описать). Потом вы должны сделать бросок (просто бросок, безо всяких бонусов, Смерти нет дела до того, насколько вы круты). ✴ На 10+ вы сможете обмануть смерть — вы чувствуете себя неважно, но вы всё ещё живы. ✴ На 7-9 вам придется пойти на сделку со Смертью. Примите её предложение, и ваше состояние стабилизируется, откажетесь — шагнёте за Чёрные Врата навстречу своей судьбе. Если бросок провалился, ваша судьба предрешена. На вас лежит Метка Смерти, и вы скоро пересечёте черту. Ведущий скажем вам, когда это случится.

Тяжкая ноша

Когда вы делаете ход, будучи нагруженным чем-либо, вы можете быть перегружены. Если вес, который вы переносите в этот момент:

- равен или меньше вашей нагрузки, вы не получаете штрафа;
- меньше или равен вашей нагрузке+2, вы получаете штраф -1 на все ходы, пока не избавитесь от груза;
- больше чем ваша нагрузка+2, выберите, сбросить груз по меньшей мере на 1 веса или автоматом провалить бросок.

Разбить лагерь

Когда вы устраиваете привал, потратьте паёк. Если вы располагаетесь в опасном месте, договоритесь также, в какой очерёдности будете *нести дозор*. Если у вас достаточно опыта, можете *повысить уровень*. Если вы спите хотя бы несколько часов без перерыва, вы исцеляете количество урона, равное половине ваших ОЗ.

Нести дозор

Когда вы несёте дозор и нечто приближается к лагерю, бросьте+МДР. ✴ На 10+ вы получаете возможность разбудить товарищей и подготовиться к встрече: все, кто в лагере, получают +1 на следующий ход. ✴ На 7-9 вы реагируете слишком поздно; лагерь проснулся, но времени на подготовку нет. Оружие и броня у вас есть, но кроме этого — никаких преимуществ. ✴ При провале броска это нечто застаёт вас врасплох, прокравшись к лагерному костру незамеченным.

Отправиться в опасное путешествие

Когда вы держите путь по враждебным территориям, выберите одного из героев, который будет играть роль проводника, другой станет разведчиком, а третий — интендантом, то есть будет вести хозяйство. Каждый персонаж делает бросок и прикладывает МДР. ✴ На 10+:

- интендант снижает трату пайков на один;
- проводник уменьшает время, которые вы проводите в пути до цели (на сколько именно, говорит ведущий);
- разведчик замечает любую опасность до нападения.

✴ На 7-9 каждый исполняет свою роль так, как и ожидалось, не лучше и не хуже: вы тратите столько пайков, сколько предполагали, проводите столько времени в пути, сколько рассчитывали, столкновений избегаете, но и сами никого врасплох не застаёте.

Конец сессии

В конце игровой сессии выберите одни из уз, которые, по вашему мнению, исчерпали себя (вы разгадали все связанные с ними загадки, они стали не актуальны, или что-то ещё). Спросите игрока, с персонажем которого были узы, согласен ли он. Если да, вы получаете опыт и записываете себе новые узы с кем считаете нужным.

Обновив список уз, обратите внимание на мировоззрение героя. Если по ходу этой сессии оно хоть раз повлияло на ваш выбор действий, получите опыт. После чего совместно ответьте на следующие вопросы:

- Узнали ли мы о мире что-то новое и важное?
- Одолели ли мы значительного врага или монстра?
- Нашли ли мы какие-то достойные упоминания сокровища?

За каждый ответ «да» все записывают себе опыт.

Повысить уровень

Когда у вас появляется свободное время (от нескольких часов до нескольких дней), а ваш опыт равен (или выше) вашего текущего уровня+7, вы можете потратить его на то, чтобы усовершенствовать ваши умения.

- Вычтите из вашего опыта текущий уровень+7.
- Поднимите ваш уровень на 1.
- Выберите новый сложный ход из списка вашего класса.
- Если вы Маг, то вы также получаете новое заклинание в книгу.
- Увеличьте одну из ваших характеристик на 1 (это может изменить ваш модификатор). Изменение ТЕЛ может изменить количество ОЗ, как максимальное, так и текущее. Характеристика не может быть выше 18.

Пополнить припасы

Когда вы хотите потратить наличность, вы можете приобрести нужные вещи по рыночным ценам, если они есть в продаже в том поселении, где вы сейчас. Если нужно что-то эдакое, бросьте+ХАР. ✴ На 10+ вы находите то, что ищите, по приемлемой цене. ✴ На 7-9 придётся заплатить куда больше или приобрести похожую, но не аналогичную вещь. Ведущий скажет, из чего вы можете выбирать.

Восстановить силы

Когда вы бездельничаете, отдыхая со всеми удобствами в безопасном месте, по прошествии дня такого времяпрепровождения вы восстанавливаете все ваши ОЗ. После трёх дней отдыха вы излечиваете одну из травм на ваш выбор. Если за вами ухаживает целитель (не обязательно маг) вы излечиваете одну травму за два дня, а не за три.

Особые ходы

Пирушка

Когда вы **возвращаетесь с победой и устраиваете по этому поводу большую гулянку**, потратьте 100 монет и сделайте бросок с бонусом +1 за каждые 100 монет, потраченные сверх этой суммы. ✴ На 10+ выберите три пункта из списка. ✴ На 7–9 выберите один. ✴ При провале вы всё равно выбираете один пункт, однако что-то идёт в этом отношении наперекосяк (ведущий скажет, что именно).

- Вы заводите знакомство с важным персонажем ведущего.
- До вас доходят интересные многообещающие слухи.
- Вы получаете полезную информацию.
- Во время пирушки вас никто не обманул, не околдовал и вы не встречаете утро за решёткой.

Найм

Когда вы **хотите обзавестись наёмниками**, сделайте бросок с бонусом:

- +1, если обещаете щедро заплатить;
- +1, если не скрываете, какого именно рода должна быть помощь;
- +1, если объявляете, что им достанется доля найденной добычи;
- +1, если у вас хорошая репутация в этих местах.

✴ На 10+ вы можете выбирать между несколькими умелыми кандидатами и не получите штрафа, если откажете кому-то из них. ✴ На 7–9 вам придётся согласиться на кого-то, похожего на того, кого вы хотите, или прогнать всех кандидатов. ✴ При провале желание пойти с вами изъявит какая-нибудь влиятельная, но совершенно неподходящая личность (безрассудный юноша или девушка, ходячая катастрофа, или замаскированный враг, например), и вам предстоит либо взять их с собой и пожинать последствия, или прогнать. Если вы отказываете кандидатам, то вы получаете -1 на следующую попытку найма.

Неоплаченный долг

Когда вы **возвращаетесь в поселение, где ранее стали причиной каких-то неприятностей**, бросьте+ХАР. ✴ Результат 10+ значит, что слава о ваших деяниях распространилась и все узнают вас. ✴ На 7–9 вы, помимо этого, сталкиваетесь с проблемами на выбор ведущего:

- У местных стражей порядка есть приказ вас арестовать.
- Кто-то назначил награду за вашу голову.
- Кто-то важный для вас нажил проблем из-за ваших действий.

Усердно заниматься

Когда вы **тратите свободное время на учёбу, медитацию или тренировки**, вы получаете очки подготовки. Если вы тренируетесь неделю или две, получаете одно очко подготовки. Месяц или дольше — 3 очка. Впоследствии, когда вы занимаетесь тем, что тренировали, можете потратить очко подготовки, чтобы получить +1 к любому броску. Нельзя потратить больше одного очка подготовки на один бросок.